Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro EDUQ : 8870079
Centre d'intérêt: 610

Vire-vie. 2, Guide d'animation. -- [Québec] : Ministère de l'éducation, [1986?].
45 p. ; 26 cm.

"Adapté par le Conseil du statut de la femme et l'Institut national de la recherche scientifique, avec la collaboration de la Fédération des femmes du Québec. Mis à jour par la Coordination à la condition féminine du Ministère de l'éducation" -- [Verso de la p. de t.]. Code: 28-1824 ; 8586-617.

ISBN 2-550-08570-1

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province) Conseil du statut de la femme * Institut national de la recherche scientifique (Québec) * Fédération des femmes du Québec * Québec (Province) Coordination à la condition féminine

---

Descripteur(s): Orientation professionnelle * Choix professionnel * Fille * Animation * Jeu éducatif * Guide * Secondaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de nom: Vire-vie (Jeu d'animation)

C'est pour remédier au manque d'instruments de sensibilisation à l'orientation des filles que, dès 1977, le Conseil du statut de la femme entreprit de traduire cet outil américain et de l'expérimenter, en collaboration avec la Fédération des femmes du Québec. Suite à une évaluation positive de l'expérience, le jeu Vire-vie fut pris en charge par le ministère de l'Éducation qui, en 1980, en assura une large distribution, tout en offrant des sessions de perfectionnement au personnel intéressé à l'utiliser. Le ministère de l'Éducation présente une version revisée de Vire-vie. Les réaménagements ont été limités aux aspects les plus susceptibles de permettre une réactualisation du jeu. On a mis à jour les données statistiques, suggéré des modalités pour abréger ou compléter le jeu, de même que pour permettre une participation plus active des garçons. Une grille d'évaluation a été annexée au cahier de l'élève pour mesurer l'impact de l'animation. Enfin, un dossier d'information abordant les réalités de vie, de travail et d'études des femmes a été ajouté comme support au guide d'animation.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8770922, 8770923

EBUQ 8870079

2

GUIDE D'ANIMATION

070400
0086002

Québec

EDUQ 8870079

2

GUIDE D'ANIMATION

Adapté par le Conseil du statut de la femme et l'Institut national de la recherche scientifique, avec la collaboration de la Fédération des femmes du Québec. Mis à jour par la Coordination à la condition féminine du ministère de l'Éducation.

Illustration: Heather Price Copyright @ 1977 par le Gouvernement du Québec. Tous droits réservés.

870400
0086002

ISBN 2-550-08570-1
Dépôt légal: premier trimestre 1986
Bibliothèque nationale du Québec

TABLE DES MATIÈRES

Page

INTRODUCTION 3

I- LE JEU D'ANIMATION VIRE-VIE 7

1.1 Les objectifs 9
1.2 Le matériel 9

II- LE DÉROULEMENT 11

2.1 Vous désirez la version normale 13
2.2 Vous désirez la version abrégée 13
2.3 Vous désirez impliquer les garçons 14
2.4 Vous désirez prolonger Vire-vie 15

III- CONSIGNES D'ANIMATION 17

3.1 Présentation 19
3.2 Première étape: « Rêver une vie » 19
3.3 Deuxième étape: « Personnage, goûts et préférences » 22
3.4 Troisième étape: « Choix d'une carrière, préparation immédiate au marché du travail » 26
3.5 Quatrième étape: « Vire-vie » 28
3.6 Cinquième étape: « Théâtre d'improvisation » 31
3.7 Pour aller plus loin 34

IV- VOUS DÉSIREZ ÉVALUER VOTRE TRAVAIL ET AMÉLIORER VOTRE PRATIQUE 37

GRILLE D'ÉVALUATION 41

Introduction

Vire-vie n'est pas un nouveau venu dans le domaine de l'orientation scolaire et professionnelle. C'est pour combler le vide au niveau des instruments de sensibilisation à l'orientation des filles que, dès 1977, le Conseil du statut de la femme prit l'initiative de traduire cet outil américain et de l'expérimenter, en collaboration avec la Fédération des femmes du Québec, dans les écoles québécoises. Suite à une évaluation positive de l'expérience, le jeu Vire-vie fut pris en charge par le ministère de l'Éducation qui, en 1980, en assura une large distribution, tout en offrant des sessions de perfectionnement au personnel intéressé à l'utiliser.

Peut-être connaissez-vous déjà Vire-vie? Peut-être avez-vous déjà eu l'occasion de l'expérimenter auprès des élèves de votre école? Peut-être avez-vous aussi cessé de l'utiliser parce que les statistiques de salaire n'étaient plus à jour, parce que cette activité vous prenait trop de temps, parce que vous ne saviez trop comment faire participer les garçons, parce que vous vous sentiez peu instrumenté pour répondre aux nombreuses questions que ce jeu suscitait, que vous ne saviez trop si votre intervention était vraiment efficace? Peut-être par contre, comme plusieurs de vos collègues, seriez-vous intéressé à réinscrire Vire-vie à l'horaire de vos activités, moyennant quelques réaménagements mineurs. . .

Pour répondre aux demandes exprimées par le personnel scolaire, voici une version révisée de Vire-vie. Nous n'avons pas cru bon de réinventer la roue; nous avons plutôt limité les réaménagements aux aspects les plus susceptibles de permettre une réutilisation du jeu. Nous avons mis à jour les données statistiques, suggéré des modalités pour abréger ou compléter le jeu, de même que pour permettre une participation plus active des garçons. Une grille d'évaluation a été annexée au cahier de l'élève pour mesurer l'impact de votre animation. Enfin, un dossier d'information abordant les réalités de vie, de travail et d'études des femmes a été ajouté comme support au guide d'animation.

Nous espérons que ces quelques adaptations sauront faire de Vire-vie un instrument toujours utile dans le cadre de vos activités d'animation auprès des adolescentes et adolescents.

I- Le jeu d'animation Vire-vie

DIRECTION
DES COMMUNICATIONS

I- LE JEU D'ANIMATION VIRE-VIE

1.1 Les objectifs

Le jeu d'animation Vire-vie veut:

— sensibiliser les adolescentes à l'importance de leur choix actuel d'orientation.

— leur permettre de développer un plus grand réalisme au sujet de la signification du mariage pour leur avenir.

Si les garçons participent au jeu, un troisième objectif vient se rajouter:

— faire prendre conscience aux adolescents de la situation actuelle des femmes et les mettre en contact avec les réalités que vivent les filles qu'ils côtoient.

1.2 Le matériel

Le jeu Vire-vie comprend:

- le cahier de l'élève (un cahier par équipe)
- le guide d'animation
- le dossier d'information
- la planche de jeu Vire-vie
- les fiches biographiques (jaunes)
- les fiches « désirs » (roses)
- les fiches « dépenses imprévues » (bleues)

II- Le déroulement

II- LE DÉROULEMENT

2.1 Vous désirez la version normale

- ***Clientèle visée***

  Ce jeu d'animation appelé Vire-vie s'adresse en premier lieu aux adolescentes de 3ième, 4ième et 5ième secondaire, des secteurs général et professionnel long.

- ***Ratio***

  Pour une atteinte maximale des objectifs et pour faciliter les échanges et discussions, le ratio idéal pour une animatrice ou un animateur est de quatre équipes (ou huit élèves). On divise le groupe en équipe de deux (deux filles ou un garçon — une fille).

- ***Durée***

  Le jeu peut se dérouler durant cinq périodes de cours. Il peut être réalisé de façon intensive (une seule journée) ou en un laps de temps variant entre 5 et 8 semaines (1 période par cycle).

- ***Étapes du jeu***

  Les cinq périodes de cours correspondent aux cinq étapes du jeu. Elles se divisent en trois grandes parties:

  1ère partie: Prise de conscience de la réalité des Québécoises d'aujourd'hui
  1ère étape: rêver une vie

  2ième partie: Démarche d'orientation
  2ième étape: personnage, goûts et préférences
  3ième étape: choix d'une carrière, préparation immédiate au marché du travail

  3ième partie: Vie professionnelle, sociale, personnelle et affective du personnage
  4ième étape: Vire-vie
  5ième étape: théâtre d'improvisation

2.2 Vous désirez une version abrégée

Les animatrices et animateurs qui ne disposent pas du temps nécessaire à l'utilisation complète de Vire-vie peuvent réduire la durée en soustrayant certaines étapes du jeu.

- ***Durée***

  Le jeu peut se dérouler durant trois périodes de cours.

- ***Étapes***

Il s'agira d'omettre la première étape: rêver une vie et la cinquième: théâtre d'improvisation. Il se divise donc en deux parties:

1ère partie: Démarche d'orientation
2ième étape: personnage, goûts et préférences
3ième étape: choix d'une carrière, préparation immédiate au marché du travail

2ième partie: Vie professionnelle, sociale, personnelle et affective du personnage
4ième étape: Vire-vie

Si nous proposons d'enlever ces deux étapes, ce n'est pas parce qu'elles sont moins significatives mais plutôt parce qu'elles contribuent de manière moins directe à l'atteinte de l'objectif de sensibiliser les jeunes filles à leur processus d'orientation.

- ***Mises en garde***

Vous devrez cependant prévoir en remplacement de ces deux étapes, quelques minutes d'échange. Au début, une brève présentation par l'animatrice ou l'animateur de la réalité des Québécoises saura remplacer « Rêver une vie ». À la fin du processus, en l'absence du « théâtre d'improvisation », il faudrait prévoir quelques instants de plénière pour favoriser l'intégration de l'expérience et répondre aux questions que le jeu aura soulevées.

2.3 Vous désirez impliquer les garçons

Vire-vie veut d'abord s'attaquer aux problèmes spécifiques d'orientation des filles et c'est à l'atteinte de cet objectif que la participation des garçons doit contribuer. En d'autres mots, même s'il est souhaitable que les garçons s'écartent des stéréotypes en matière de choix professionnels et de rôles sociaux, ce phénomène ne revêt pas le caractère d'urgence qui entoure l'élargissement des choix des filles. Il faut rappeler tout d'abord que les garçons se dirigent spontanément vers le marché du travail et ne rêvent pas de la vie au foyer. De plus, il serait irréaliste d'inciter les garçons à envahir les emplois traditionnellement féminins, puisqu'il s'agit d'un nombre limité d'emplois, économiquement et socialement dévalorisés et donc peu attirants. Cette action serait socialement nuisible puisque les tendances actuelles du marché du travail nous incitent à limiter la formation de la main-d'oeuvre dans les emplois de bureau largement « féminins » et à l'accroître dans les domaines scientifiques et techniques, occupés largement par les hommes.

Il demeure cependant essentiel que les garçons connaissent mieux les conditions de vie et de travail des femmes, qu'ils voient en quoi leur absence d'implication dans la vie affective et familiale limite leur épanouissement personnel, leurs relations interpersonnelles de même que le développement professionnel des femmes. Les adolescentes choisissent souvent le conformisme par crainte d'être rejetées par les garçons de leur âge. Il est donc primordial de fournir aux élèves des deux sexes l'occasion d'échanger sur leur vision des rôles, le partage des

tâches, les effets des stéréotypes, etc. afin de lever les barrières, réelles ou fictives, qui entravent le développement professionnel des filles et le développement personnel des garçons.

Pour favoriser une participation plus active des garçons, nous avons ajouté à la fin de l'étape 1 (rêver une vie) et de l'étape 5 (théâtre d'improvisation) deux activités complémentaires[1] visant à sensibiliser les garçons à la situation des femmes. La première activité consiste en une comparaison des aspirations des garçons et des filles, d'abord dans leur enfance, et puis, à l'adolescence. La seconde activité fait ressortir les moyens que connaissent les élèves pour amener des changements d'attitudes et de comportements. Aux autres étapes (3, 4 et 5), la formation d'équipes mixtes, où le rôle plus actif est laissé aux filles, permet aux garçons, en accompagnant leurs consoeurs, d'être sensibilisés au processus d'orientation de celles-ci et aux nouveaux rôles sociaux qu'ils sont tous les deux appelés à jouer.

Les réaménagements du jeu pour l'animation de groupes mixtes sont formulés explicitement dans la partie III (consignes d'animation). Retenez que cette formule nécessite un peu plus de temps.

2.4 Vous désirez prolonger Vire-vie

Pour diverses raisons, un aspect du jeu d'animation est demeuré obscur, une question a remué des valeurs et créé une polémique, des interrogations sont nées dans l'esprit des adolescentes sur la vie des femmes de carrière ou des femmes pratiquant des métiers non traditionnels, etc., voilà autant de raisons pour désirer prolonger Vire-vie par des activités complémentaires.

Les activités proposées visent à sensibiliser le groupe sur plusieurs thèmes en variant les moyens pour atteindre les 2 principaux objectifs du jeu c'est-à-dire: sensibiliser les adolescentes à l'importance de leur choix actuel d'orientation et leur permettre de développer un plus grand réalisme au sujet de la signification du mariage pour leur avenir.

Le choix des moyens dépendra, entre autres, de l'intérêt du groupe et du temps dont vous disposerez.

Nous avons cherché à donner des réponses aux questions généralement soulevées durant une session Vire-vie. Toutefois, les solutions proposées sont loin d'être exhaustives. Les propositions sont regroupées selon le moyen pédagogique utilisé.

---

1. Ces activités sont inspirées du guide d'animation *Pareille, pas pareils*, Conseil du statut de la femme, Ministère de l'éducation du Québec et Ministère des affaires sociales, novembre 1983.

Les activités proposées

1. ***Textes de référence***

   Pour donner de l'information supplémentaire, la source la plus conventionnelle est de fournir verbalement au groupe les informations ou encore de photocopier des textes dans le but de les distribuer.

2. ***Documents audio-visuels***

   Dans le sillage d'expériences déjà menées dans plusieurs écoles, les documents audio-visuels, tels les films et vidéogrammes, constituent très souvent d'excellents déclencheurs pour provoquer un débat, animer une discussion, amorcer une réflexion, etc. (voir annexe A du *Dossier d'information*).

3. ***Témoignages de femmes invitées***

   Invitez des femmes à rencontrer vos élèves et vous verrez que plusieurs se feront un plaisir de venir témoigner de leur expérience. N'insistez pas auprès de celles qui refusent ou hésitent un peu trop, elles connaissent mieux que quiconque leurs aptitudes à communiquer devant un groupe. Même si vos heures d'enseignement ne conviennent pas toujours aux femmes qui travaillent dans certains milieux, l'employeur accepte parfois de libérer pour quelques heures leur employée. Les étudiantes inscrites dans des programmes non traditionnels peuvent aussi être des ressources intéressantes.

4. ***Visites dans le milieu du travail***

   Ici aussi, imagination et souplesse s'imposent pour organiser des visites dans le milieu du travail. Quoi de mieux adapté aux besoins du groupe que d'aller directement sur les lieux. Une telle démarche élimine les barrières qui empêchent de se faire sa propre opinion du milieu de travail tout en offrant une vision réelle du milieu. On découvrira peut-être que certains préjugés ne tiennent pas lieu de justification.

5. ***Autres pistes d'animation***

   Enfin, les activités proposées pour encourager la participation des garçons au jeu peuvent aussi se faire avec un groupe de filles seulement. La présentation varie un peu, la durée et les objectifs aussi, mais l'essentiel de l'activité demeure semblable (voir les détails dans la partie III du guide d'animation).

III- Consignes d'animation

III- CONSIGNES D'ANIMATION

3.1 Présentation

Il ne faut lire, en aucun temps, le contenu du manuel aux élèves. Seules les parties en italique peuvent servir de modèle d'intervention.

Vous expliquez que c'est un jeu qui couvrira cinq périodes de cours[1]. Pendant le jeu, les élèves seront amenées à utiliser leur imagination et leur sens pratique pour tracer la vie de personnages imaginaires à travers une série de situations qui leur seront présentées. Le but du jeu est de les mettre en contact avec des situations que les femmes rencontrent de nos jours, et de leur faire découvrir comment leur choix actuel d'orientation leur permet de s'y préparer. En d'autres termes, les deux objectifs majeurs du jeu sont: une plus grande sensibilisation des élèves à l'égard de leur processus d'orientation et un plus grand réalisme au sujet de la signification du mariage pour leur avenir.

S'il y a des garçons, le jeu peut leur permettre d'être sensibilisés au processus d'orientation des filles et aux nouveaux rôles sociaux qu'ils sont tous les deux appelés à jouer. Certaines situations favoriseront des échanges très près de la réalité d'une vie de couple. Il est cependant important de noter qu'au cours du jeu, sauf dans le cas des activités prévues pour impliquer les garçons, toutes les décisions finales doivent être prises par les filles de chaque équipe. Après l'avoir expliqué à chaque équipe, vous devrez veiller à ce que cette consigne soit toujours respectée.

3.2 Première étape: « Rêver une vie »

Marche à suivre

Après la présentation, vous demandez aux élèves de se choisir une partenaire en leur précisant qu'elles auront à travailler ensemble pendant les cinq périodes du jeu. (S'il y a des garçons, il est préférable que les groupes soient mixtes. Sinon, les équipes de garçons doivent se mettre dans la peau d'un personnage féminin).

Vous remettez un cahier à chaque équipe de deux. Attirez l'attention des équipières sur la partie « Rêver une vie » à la page 3. Vous expliquez qu'elles doivent imaginer, rêver l'avenir idéal d'une femme tout en tenant compte des 3 données écrites dans leur cahier:

— la vie d'une femme, de l'école secondaire jusqu'à 45 ans,

— dont le cours des études est à préciser,

— et qui occupera un emploi pendant au moins 15 ans.

1. Si vous désirez abréger ou prolonger Vire-vie, vous trouverez les indications requises à la partie II- Le déroulement, p. 13.

Vous leur demanderez par ailleurs de laisser vagabonder leur imagination sur la vie affective idéale de cette femme, son emploi, ses passe-temps, etc. Chaque équipe ne présente qu'un idéal de vie. Il est bon de répéter les instructions et d'aider, s'il y a lieu, les équipes qui semblent avoir des problèmes. Vous demanderez par exemple:

— « *Lui avez-vous donné un nom?* »

— « *Se marie-t-elle?* »

— « *Quels sont ses passe-temps?* »

— « *Quelle sorte d'emploi trouve-t-elle?* »

Vous donnez à chaque équipe une dizaine de minutes pour inventer cette vie. Cela ne doit pas se faire par écrit. Quand vous voyez qu'elles ont fini de rêver tout haut, vous demandez à chaque équipe de raconter son idéal de vie de femme.

Ensuite, vous pouvez leur dire: « *Vos histoires de vie idéale se sont peut-être réalisées. Mais maintenant choisissez une FICHE BIOGRAPHIQUE. Celle-ci raconte ce qui est arrivé en réalité à la femme de votre rêve et ce n'est peut-être pas ce dont vous aviez rêvé pour elle. Tout ce qui n'est pas modifié par la fiche biographique s'est produit comme vous l'aviez imaginé* ».

Tenez les fiches en éventail et à l'envers. Demandez à une équipe de deux de tirer une fiche et de la lire à tout le groupe. Demandez-leur: « *Que peut-elle faire dans une telle situation?* » Le rôle de l'animatrice ou de l'animateur est alors de faciliter la discussion et de donner certains renseignements que les élèves ignorent peut-être, comme ce que coûte la garde d'un enfant, les emplois peu rémunérés, etc. Le *Dossier d'information* vous fournit ces renseignements.

Quand on s'est mis plus ou moins d'accord sur les solutions qui s'offrent à la jeune fille, demandez à une autre équipe de choisir une « fiche biographique », et ainsi jusqu'à ce que toutes l'aient fait. Mesurez le temps de façon que toutes les élèves puissent tirer une fiche et y répondre.

Entretenez bien l'atmosphère du jeu. Par exemple, ne donnez pas toutes les fiches biographiques en même temps. Tenez le groupe en haleine. N'oubliez pas que c'est un jeu!

L'utilisation des fiches biographiques vous permet d'introduire le tableau des statistiques. Ainsi, au moment que vous jugez opportun, par exemple au milieu des discussions, vous introduisez les statistiques et vous les expliquez, de même que le rapport entre les fiches et ces statistiques. Les fiches confirment les réalités que vivent les femmes québécoises aujourd'hui et qu'illustre le tableau des statistiques.

Lorsque vous présentez le tableau des statistiques (cahier de l'élève page 4), faites ressortir les points suivants:

- 4 Québécoises sur 10 sont célibataires, veuves ou divorcées.
- 5 Québécoises sur 10 sont sur le marché du travail.
- 6 travailleuses québécoises sur 10 sont mariées.
- 3 Québécoises sur 10 n'ont aucun revenu personnel.
- 4 mères sur 10 sont sur le marché du travail avec un enfant de moins de 5 ans.
- 8 Québécoises sur 10 ont moins de 12 ans de scolarité.

Pour une participation plus active des garçons, vous ajoutez l'activité suivante:

On vient de se projeter dans l'avenir à travers nos rêves; les statistiques nous ont ramenés dans le présent, faisons maintenant un p'tit tour en arrière.

Divisez le groupe en sous-groupe de 4 personnes. Vous demandez à chaque personne de se rappeler ce qu'elle voulait être plus tard:

a) lorsqu'elle ou il avait 6 ou 8 ans.

Laissez-les réfléchir quelques instants et lorsque tout le monde se sera remémoré ses souvenirs, demandez-leur de vous dire leurs réponses. Écrivez au tableau ou mémorisez chacune des réponses (si possible) pour ensuite les faire réfléchir à nouveau sur:

b) ce qu'elle ou il, maintenant à l'adolescence, désire faire éventuellement.

Demandez ensuite à chacune et chacun de comparer leurs réponses entre a) et b) et de les comparer entre filles et garçons. On peut maintenant se demander ce qui a modifié les choix entre a) et b) chez un individu, si tel est le cas de même que ce qui a influencé les choix stéréotypés (ou non stéréotypés) chez les filles et les garçons.

Il s'agit ici de faire prendre conscience du lien entre les stéréotypes de rôles sociaux et les stéréotypes dans les choix d'orientation. Les femmes au travail se retrouvent, en majorité, dans des secteurs d'activités qui constituent très souvent des prolongements du rôle qu'elles jouent dans la famille, particulièrement en ce qui concerne le soin et l'éducation des enfants. Les hommes, eux, bien que l'éventail de leur choix soit plus large, vont aussi dans des secteurs traditionnellement masculins sans explorer de nouvelles avenues. Garçons et filles doivent concilier leurs intérêts et aptitudes personnels avec les possibilités du marché du travail plutôt que de se conformer aux stéréotypes sexuels.

Cette discussion et ces commentaires devraient être amenés par les adolescentes et adolescents. L'animatrice ou l'animateur pourra, à l'aide du dossier d'information, fournir quelques renseignements sur la situation actuelle des choix de carrière selon le sexe, les secteurs d'activités des hommes et des femmes, les salaires rattachés à ces activités professionnelles, les secteurs d'emploi d'avenir, etc.

Vous terminez votre journée en introduisant les activités des prochaines sessions et en rappelant les objectifs du jeu. Voici un modèle d'intervention pour introduire les prochains jours:

« Ceci vous a peut-être paru surprenant de voir qu'un aussi grand nombre de femmes sont sur le marché du travail. Si on demande à un tout jeune garçon ce qu'il veut faire plus tard, il répond: « Un pompier, un policier, etc. ». Quand on pose la même question à une petite fille, elle répond habituellement: « Je vais me marier et c'est tout ». Mais la réalité va peut-être en être autrement pour la petite fille. Elle ne pourra peut-être pas réaliser son idéal de vie. Alors il est important qu'elle se prépare à toutes sortes d'éventualités. Si elle doit travailler pendant un bon nombre d'années, pourquoi ne pas faire quelque chose qui l'intéresse.

Vous allez jouer au cours des autres périodes à être un personnage, une autre fille qui doit planifier ce qu'elle va faire plus tard. À travers elle, vous pourrez vous mettre en contact avec une démarche d'orientation et vous pourrez en vivre les conséquences sur la vie affective, familiale ou de travail de la femme que vous aurez choisie. Ce n'est pas une démarche d'orientation pour vous, mais le fait de la faire pour quelqu'un d'autre vous aidera peut-être quand votre tour viendra. »

À la fin de la période, n'oubliez pas de ramasser les cahiers et les fiches.

3.3 Deuxième étape: « Personnage — goûts et préférences »

Introduction

« Hier vous avez rêvé une vie, vous avez été confrontées à la réalité. Les statistiques, la réalité et le rêve ne font pas nécessairement bon ménage. Aujourd'hui, je vais vous parler de six jeunes filles qui étaient réellement à l'école, comme vous, il y a quelques années. Avec votre partenaire, vous choisirez une de ces filles et vous tracerez sa vie. Je ne vous donnerai que leur prénom. Elles ont toutes 27 ou 28 ans aujourd'hui. Voici comment elles étaient à votre âge ».

1. **IL NE FAUT PAS LIRE LES HISTOIRES**
2. Racontez les histoires en caractérisant chaque type. Faites ressortir les traits de caractère, les goûts et préférences, la relation avec les parents.
3. Les élèves reliront les histoires si nécessaires. Soyez bref.
4. Si des élèves se sentent mal à l'aise, trop à l'étroit à l'intérieur d'un personnage, ne limitez pas leur créativité. Là n'est pas l'essentiel du jeu.

Histoire des six filles

Lucie

Lucie est une bonne élève. Elle aime la dactylographie, l'histoire, les mathématiques, et les romans historiques. Elle est timide, mais dès qu'on lui parle, elle devient chaleureuse et amicale. À l'école, elle passe une partie de son temps à regarder dehors et à rêvasser.

Lucie est enfant unique. Elle s'entend « assez bien » avec ses parents, mais n'est attachée ni à l'un ni à l'autre.

En 3e secondaire, elle éprouve pour un garçon de l'école un sentiment qu'ils prennent tous deux très au sérieux. Lucie n'a jamais rien connu de semblable et ils s'aiment profondément.

En 4e secondaire (son ami est en 5e secondaire), Lucie est enceinte. . .

Gisèle

Gisèle est une élève moyenne qui aime le sport et la musique. Elle joue de la batterie dans l'orchestre de l'école et fait partie de l'association sportive féminine. Elle s'occupe beaucoup des activités scolaires de l'école, elle danse bien et fréquente souvent les garçons. Ses parents sont divorcés. Sa mère n'aime pas qu'elle voie des garçons d'une autre religion, d'une autre race ou d'un milieu ethnique différent. Elle voudrait que Gisèle ne fréquente que des garçons qu'elle considère « bien ». Le père de Gisèle est très soupçonneux et voudrait, lui, qu'elle ne sorte pas du tout. Finalement, les deux lui parlent tout le temps des garçons mais à leur façon. Sa mère lui dit souvent du mal de son père. Celui-ci gâte Gisèle, il voudrait toujours lui acheter quelque chose, des vêtements, n'importe quoi.

Gisèle ne pense qu'aux garçons et elle a le béguin à tout coup. Elle est très énergique, dynamique, bonne camarade et curieuse de ce qui se passe autour d'elle.

Marie

Marie est grande et mince. Les enfants la taquinent et l'appellent la girafe. Elle est très gênée et se sent différente des autres. Plus grande que beaucoup de garçons de sa classe, elle se sent gauche et manque d'assurance devant les garçons en général.

Marie aime l'eau, particulièrement la plage, elle adore nager et faire du ski nautique. Elle irait volontiers à la plage ou à la piscine tous les jours, mais elle ne manque jamais un cours, persuadée que sa soeur la dénoncerait. Sa soeur, courte et menue, a deux ans de plus que Marie et la précède de deux ans à l'école; elle est populaire et très sérieuse. Les professeurs et les parents de Marie la comparent toujours à sa soeur, de façon défavorable. Marie, qui envie la liberté de sa soeur, est impatiente d'avoir un an ou deux de plus. À l'école, toute l'attention de Marie est centrée sur la natation, la couture, et sur un cours d'initiation économique qu'elle suit en 5e secondaire.

Le père et la mère de Marie exercent tous deux une profession libérale. Ils fondent de grands espoirs sur leur fille.

Martine

Martine n'aime pas faire des choses rien que pour se faire remarquer. Mais quand elle s'intéresse vraiment à ce qu'elle fait, elle en oublie le temps. Elle aime les animaux, la nature, la biologie, la botanique et les gens. Les matières qu'elle aime le plus à l'école sont la biologie, le dessin et la géographie.

Elle aime faire des croquis et le portrait de ses amis. Son meilleur ami est un garçon qu'elle connaît depuis l'école primaire. Ils ont les mêmes idées sur beaucoup de choses et ils vont jusqu'à échanger des confidences sur les garçons et les filles qu'ils fréquentent.

Les notes de Martine à l'école sont bonnes. Elle aurait probablement des notes tout à fait excellentes si elle s'y mettait vraiment. Elle a fait un travail sur « l'équilibre de la nature »; il était si bien fait que son professeur désirait qu'elle le présente à un concours scientifique national, mais Martine n'a pas voulu.

Martine s'entend bien avec ses parents. Tout comme elle, ils estiment qu'on ne mesure le « succès » ni par les notes, ni par l'argent, mais par la satisfaction personnelle. Ils ne font jamais d'histoires à propos de ses notes.

Carole

Carole, apparemment, n'a sa place nulle part. Elle n'est pas bonne élève, elle n'est pas populaire et elle n'est pas sportive. Elle rêve du jour où elle en aura fini avec l'école. Elle est plutôt jolie, mais lorsqu'elle parle à un garçon elle se sent intimidée et quand elle réussit à s'exprimer, elle ne le fait qu'avec difficulté.

Toute petite, Carole aimait déjà à démonter et remonter les horloges ou tout autre machin qu'elle trouvait. Elle a beaucoup de talent dans ce domaine.

Carole est orpheline de père et de mère. Elle a souvent changé d'école parce qu'elle est passée d'une famille d'accueil à une autre; c'est une des raisons pour lesquelles elle ne se plaît pas à l'école. Elle habite maintenant un foyer où elle est relativement heureuse.

Elle s'est enfuie de la famille précédente parce que le jeune couple qui l'avait accueillie prenait de la drogue. Elle en avait pris elle aussi et avait fait un « mauvais voyage ». La police l'avait retrouvée inconsciente dans un parc, et remise au service social.

Là où elle habite présentement, il est entendu qu'aussitôt sortie de l'école elle devra chercher un emploi et se débrouiller. Les seuls cours qu'elle aime sont la dactylographie et les machines comptables. Elle adore démonter les machines et les remonter. . .

Pauline

Pauline fréquente régulièrement Bernard. Ils ont beaucoup d'amis et sortent en groupe plutôt qu'à deux. Pauline pense déjà au mariage; elle aimerait se marier dès sa sortie de l'école secondaire. Elle n'a de goût ni pour le travail à l'extérieur ni pour une carrière; son unique ambition est d'être épouse et mère de famille.

Elle suit avec un certain intérêt ses cours d'art plastiques et de sciences familiales. Elle a entrepris de dessiner sa robe de mariée, qui sera en satin blanc. Parfois, pendant les autres cours, on croit qu'elle travaille avec application alors qu'elle dessine des robes de mariées.

Pauline n'a pas connu son père. Elle devait avoir deux ans quand il a quitté le foyer. Elle est assez attachée à sa mère. Celle-ci se dit heureuse que le père soit parti. . . « Il ne faisait que boire, jouer et courir ». La mère de Pauline croit que la chance sourit davantage aux hommes. . . « Mais qu'est-ce qu'on y peut? C'est comme ça. . . »

Marche à suivre

Après avoir raconté les histoires, remettez à chaque équipe son cahier. Les partenaires sont, en général, les mêmes que le premier jour. Attirez leur attention sur la partie où sont présentées les six jeunes filles. Demandez-leur de choisir la jeune fille dont elles aimeraient tracer la vie. « *Vous allez essayer de tracer sa vie telle qu'en fait elle a été. Pour cela, mettez-vous dans sa peau et tâchez de réagir comme elle. A cette fin, complétez l'exercice page 8.*

Il n'y a pas de bonnes ni de mauvaises réponses. C'est à votre partenaire et à vous de décider. Vous pouvez même n'être pas tout à fait d'accord. Cela est excellent parce qu'ainsi, vos idées se préciseront. Ensuite, prenez la liste des goûts et préférences aux pages 9 à 11, lisez attentivement chaque énoncé et cochez chaque fois que vous répondrez affirmativement. Vous pouvez cocher autant de fois que vous le désirez. Faites le total de vos coches par section ».

Les élèves ne travaillent pas toutes au même rythme. Quand une équipe de deux a traversé les pages 9 à 11 et qu'elle a fait l'addition de chaque section, invitez-la à utiliser la fiche d'intérêts. Demandez-lui de marquer d'un X 6 cases correspondant aux 6 sections ayant reçu le plus grand nombre de coches. (Certaines élèves ont tendance à donner des notes plutôt faibles. Elles doivent quand même marquer leurs plus hautes notes, même si ce ne sont que des 2).

Si nécessaire, expliquez à nouveau pourquoi elles travaillent avec un personnage plutôt qu'avec leur propre personne. . . « *Aujourd'hui, c'est un jeu. A travers celui-ci, vous ferez l'apprentissage d'un processus, serez confrontées à diverses réalités et quand vous le ferez pour vous plus tard avec les professionnels de l'orientation, vous serez plus averties, mieux préparées* ».

(S'il y a des garçons, ces derniers accompagneront les filles, les aideront à bien définir le personnage, à bien l'intégrer).

Ramassez les cahiers à la fin de la période.

3.4 Troisième étape: « Choix d'une carrière — Préparation immédiate au marché du travail »

Introduction

Le but de cette introduction est de mettre en lumière non seulement les aptitudes et les goûts de la jeune fille étudiée mais aussi les caractéristiques de sa personnalité, autant d'indications pouvant aider à lui choisir une carrière épanouissante. L'insatisfaction chez les gens qui travaillent provient entre autres de ce qu'ils n'ont pas tenu compte de tous les aspects de leur personnalité en choisissant leur carrière.

« Je vais vous parler d'une jeune fille qui voulait se marier aussitôt ses études secondaires terminées. Elle ne s'est pas mariée et elle a dû travailler. Elle était plutôt petite et assez frêle. Comme elle aimait la coiffure, elle décida de suivre les cours d'un institut de beauté. Elle montrait un intérêt marqué pour le travail manuel et avait certaines aptitudes pour la création. Cependant, elle n'avait pas beaucoup d'entregent, et ses contacts personnels n'étaient pas marqués du plus grand succès. Elle avait aussi un grand esprit d'indépendance. Au début, elle était assez satisfaite sur le plan de la création (on appréciait ses coiffures extravagantes) mais finalement, à force de rester debout toute la journée à servir des clientes grincheuses qui s'empressaient ensuite de se peigner et de défaire tout son travail, elle finit par en avoir assez! Son caractère indépendant et sa dextérité naturelle ont pris le dessus, et un jour, elle jeta les bigoudis à la tête d'une cliente et s'en alla. . .

Maintenant, elle est dans de beaux draps. Sans travail, sans bonnes références, elle ne sait plus où aller. Tâchez d'éviter qu'une chose pareille n'arrive à votre jeune fille. C'est pourquoi la fiche d'intérêts est importante (montrez-en une) pour le choix d'une carrière convenable ».

Marche à suivre

Faites-leur ouvrir leur cahier aux pages 13 à 18. En utilisant la fiche d'intérêts déjà remplie, elles pourront, en la faisant glisser le long de la liste des professions, trouver les professions dont les exigences (goûts, préférences, intérêts) coïncident avec les caractéristiques de leur jeune fille. Elles choisiront par la suite trois professions qui, selon elles, intéresseraient leur jeune fille.

Expliquez-leur qu'il n'est pas nécessaire que la jeune fille ait tous les traits correspondant à une profession donnée. Il est cependant important que les sections qui ont obtenu les plus grands totaux caractérisent la profession. En effet, il y a des aptitudes qui sont indispensables dans le cas de chaque profession. Par exemple, il faut aimer les mathématiques si l'on veut être comptable. Il convient, à ce moment, de les aider individuellement.

Exemple:

Classification de professions

SR- Sens des Responsabilités
I- Indépendance
C- Calcul
M- Musique
PA- Plein air
Cr- Créativité
E- Enfance
L- Lettres
TM- Travaux manuels
O- Organisation
LS- Loisirs-Sports
TS- Travail social

	SR	I	C	M	PA	CR	E	L	TM	O	LS	TS
TRAVAIL DE SECRÉTARIAT												
Teneuse de livres			X						X	X		
Commise aux dossiers												

Il n'y a que trois caractéristiques d'inscrites pour les teneuses de livres, mais elles sont toutes importantes.

Présentez un manuel de renseignements sur les professions à chaque équipe, à mesure qu'elles seront prêtes. Vous pouvez leur dire: « *Votre jeune fille a peut-être le goût et les aptitudes qu'il faut pour exercer la profession que vous lui avez choisie, mais elle peut encore être éliminée par ses caractéristiques physiques ou par l'insuffisance de sa formation. Le manuel vous renseignera sur ces points. Si la profession ne figure pas dans la liste, il se peut qu'elle soit désignée autrement: jardinière d'enfants, par exemple, se retrouve peut-être sous la rubrique « enseignant ».*

Faites remplir par les élèves la page 19 du cahier. Lorsque vous travaillerez avec des élèves du professionnel long, ne faites trouver les renseignements que pour une seule carrière. De cette façon, vous aurez plus de temps à consacrer à la demande d'emploi et à une simulation d'entrevue si désiré. (Cette remarque est valable pour d'autres groupes aussi; à l'animatrice ou l'animateur de juger!).

Nous savons que les élèves ne travaillent pas toutes au même rythme. Quelques-unes en sont peut-être encore aux pages précédentes quand les autres sont déjà prêtes à remplir la demande d'emploi.

Demandez cependant un temps d'arrêt pour faire examiner et expliquer à toutes la formule de demande d'emploi, la signification, le pourquoi de ses quatre grandes parties.

I. **Renseignements personnels:** à cette occasion, montrez-leur une carte d'assurance sociale; elles n'en ont peut-être jamais vue.

II. **La formation**

III. **Les expériences:** comme il s'agit du premier emploi, rappelez-leur qu'elles ont peut-être travaillé après l'école ou pendant les vacances. Les activités bénévoles sont aussi sources d'expérience. . . Apprenez-leur à avoir confiance en ce qu'elles font, à voir ce qu'elles font.

IV. **Les références**

Elles rempliront la demande d'emploi si elles en ont le temps. Malgré l'aridité du travail, essayez de maintenir un climat de jeu, de suspense. . .

(S'il y a des garçons, ils accompagnent les filles dans l'exercice).

Ramassez les cahiers à la fin de la période.

3.5 Quatrième étape: « Vire-Vie »

Le Vire-Vie propose des situations reflétant la réalité québécoise. Le jeu de hasard permet aux élèves de vivre, à travers un personnage qu'elles ont choisi, certaines réalités et de réagir aux événements qui lui arrivent dans sa vie personnelle et professionnelle.

Maintenez l'atmosphère détendue. . . C'est un jeu!

Introduction

L'animatrice ou l'animateur peut introduire le jeu comme ceci: « *Le premier jour, nous avons dit qu'il y avait beaucoup de statistiques concernant les femmes. Par exemple, les femmes peuvent s'attendre à travailler pendant plus de trente ans; six travailleuses sur dix seront mariées, etc., mais vous ne savez pas lesquelles de ces statistiques s'appliquent à la jeune fille dont vous vous occupez. Vous allez donc faire tourner le Vire-vie pour voir ce qui lui arrivera dans son travail, dans sa vie personnelle et dans sa vie sociale* ».

Marche à suivre

Après cette introduction, vous rassemblez les élèves autour de la roue (qui est sur une table ou par terre). Vous leur expliquez le fonctionnement de la roue. Vous leur dites que chaque cercle représente une situation précise de la vie de leur personnage (son premier emploi, son mariage, la formation de son mari, sa vie sociale ou culturelle et un événement imprévu dans sa vie personnelle et professionnelle). Demandez aux élèves de prendre leur cahier à la page 23.

1re roue: Emploi — Budget

Vous leur présentez la 1re roue. « *Le cercle interieur represente le premier emploi du personnage choisi. Il arrive que même une personne bien préparée à occuper un poste ait de la difficulte à trouver un emploi à cause d'autres problèmes. Par exemple, il peut y avoir un nombre excédentaire de candidats qualifiés sur le marché du travail et on choisira la personne la plus qualifiée plutôt qu'une jeune fille sans expérience* ».

Vous expliquez que leur personnage a 3 chances de se trouver un emploi. Si le personnage obtient l'emploi, tout est bien. Sinon, elles font tourner la flèche une deuxième fois. Si après trois essais leur personnage n'a pas obtenu d'emploi, il devra prendre un emploi non spécialisé, avec salaire minimum. L'animatrice ou l'animateur peut être souple quant à certaines exigences d'embauche. Par exemple, si on demande de l'expérience, vous pouvez faire penser à l'élève que tout travail d'été ou toute autre activité non rémunérée peuvent être reconnus comme expérience.

Quand les élèves ont obtenu l'emploi de leur personnage, elles doivent trouver le salaire d'après les indications inscrites sur la liste des salaires et le noter dans leur cahier. Il faut qu'elles tiennent compte des impôts (ou autres cotisations) et qu'elles inscrivent le salaire net et le salaire mensuel net.

Les jeunes filles remarqueront sûrement l'écart des salaires entre les hommes et les femmes: vous devez bien leur expliquer d'où vient cet écart (l'explication est donnée dans le dossier d'information).

Les élèves doivent par la suite établir le budget d'après le salaire mensuel du personnage. « *Vous devez maintenant calculer ce que la vie lui coutera: guidez-vous sur les montants suggérés selon son revenu. Si son revenu n'est pas assez élevé, elle devra peut-être vivre avec quelqu'un d'autre pour partager les dépenses* ». Pour calculer le budget, l'animatrice ou l'animateur renvoie les élèves à l'annexe 1 où se trouvent des calculs de budgets selon les salaires. (Ces modèles de budgets ont été faits en s'inspirant des normes établies par les Caisses populaires). Il est important de dire aux élèves qu'elles ne peuvent pas inscrire à leur budget des dépenses qui, pour chaque catégorie, soient inférieures à celles du budget minimum de la première colonne.

« *Une fois toutes les dépenses calculées, soustrayez-les de son salaire mensuel net pour savoir combien il lui restera pour les urgences, l'épargne, etc. Tenez compte aussi des DEPENSES IMPREVUES et des DESIRS* ». Faites-leur tirer une fiche de chaque paquet et demandez-leur de compléter la page 25.

N.B.: Les jeunes filles qui ont choisi le personnage de Lucie optent fréquemment pour faire garder leur enfant par la mère de Lucie ou une amie pour éviter de payer des frais de garde. Expliquez que la mère a déjà élevé ses propres enfants, qu'elle doit être plus libre aujourd'hui ou encore que cela la fatigue. L'amie a peut-être elle-même un travail salarié et peu de disponibilité. La mère et l'amie accepteront de garder quelques heures par semaine peut-être mais sans plus. Lucie devra conséquemment chercher d'autres solutions et calculer dans son budget ce coût de la garde.

2e roue: Vie à deux

Une fois la feuille « budget » remplie, dites-leur qu'à présent, elles vont voir si la jeune fille se marie pendant la période de sa vie que le jeu considère. L'animatrice ou l'animateur souligne que le mot « mariage » est entendu dans la perspective d'une relation « que l'on souhaite permanente » soit dans un mariage religieux, civil, ou dans une cohabitation. « *Vous avez trois chances de la marier* ».

« Au premier tour, votre personnage est âgé de 16 à 20 ans. Vous pouvez accepter ou refuser la situation offerte. Si vous refusez cette situation, le personnage a une deuxième chance qui le fait vieillir, elle a maintenant entre 20 et 24 ans. À nouveau, vous pouvez accepter ou refuser la situation offerte. Si vous refusez, le personnage a une troisième chance qui le vieillit. Elle a maintenant entre 24 et 28 ans. Vous devez alors accepter ce que le Vire-vie lui offre ».

3e roue: Le mari

Chaque équipe dont le personnage se marie fait tourner une autre fois le Vire-vie pour connaître la formation et l'emploi du mari. Elle doit accepter la situation et ensuite remplir la partie « Vie à deux » de son cahier aux pages 26 et 27.

(S'il y a des garçons, l'animateur peut stimuler les échanges dans les équipes en les mettant dans la peau du conjoint).

Les élèves dont le personnage ne se marie pas pendant la période de vie qu'elles planifient, passent immédiatement à la quatrième roue (cahier de l'élève page 28. « Elle a maintenant 28 ans »).

Vous faites remarquer que les trois roues suivantes ne concernent le personnage **qu'au moment où il a 28 ans**. Le Vire-vie indique très bien cette donnée. Vous insistez sur l'âge (28 ans) du personnage car pour certaines ce sera peut-être un saut dans le temps. Alors, à chaque activité personnelle ou événement imprévu, rappelez aux élèves que leur personnage a maintenant 28 ans.

Faites venir les équipes, les unes après les autres, une seule fois autour du Vire-vie pour jouer les trois dernières roues. Cela vous évitera un va-et-vient désagréable. Lorsqu'une équipe a obtenu tous les renseignements qu'elle était venue chercher, invitez-la à compléter la page 28. « Elle a maintenant 28 ans ».

4e roue: Activités sociales ou culturelles

Chaque équipe fait tourner une fois le Vire-vie pour connaître l'engagement personnel de son personnage. L'animatrice ou l'animateur, s'il est nécessaire, fait découvrir l'importance pour une femme (ou un homme) de se réaliser dans une activité autre que l'activité familiale ou professionnelle.

La roue sociale ou culturelle est l'occasion pour chaque personnage de relever un défi ou de faire ressortir un aspect de la personnalité du personnage qui n'est pas exploité ou mis en valeur dans sa vie familiale ou professionnelle. C'est à l'animatrice ou l'animateur d'encourager les initiatives des équipes qui acceptent de s'impliquer dans l'une ou l'autre des organisations.

La question générale soulevée est la participation de la femme ou du couple dans une activité sociale ou culturelle. Vous pouvez, suite à la réponse donnée par l'élève, lui demander de préciser sa forme de participation, si elle accepte, ou les raisons de refus, si tel est le cas. Par exemple: Elle est secrétaire, elle a vécu quelques difficultés au niveau de ses conditions de travail et là on lui demande d'être à l'exécutif du syndicat. Si elle accepte: Quel poste occupera-t-elle? Sera-t-elle

encore secrétaire au sein du comité? Va-t-elle rechercher dans ce nouveau défi, une nouvelle expérience comme être trésorière, vice-présidente, présidente, représentante du comité de négociation, etc.? Enfin, aidez-la à voir d'autres alternatives.

5e et 6e roues: Événements imprévus dans la vie personnelle et professionnelle

Expliquez qu'à travers la 5e et 6e roue, le personnage âgé maintenant de 28 ans, vit des événements imprévus dans sa vie personnelle et professionnelle. Chaque équipe fait tourner la roue une fois pour chaque événement imprévu. Elle doit ensuite trouver des solutions aux situations imposées. Vous devez vous assurer que chaque équipe trouve au moins une solution aux situations données et veiller à ce que le climat ne soit pas trop défaitiste en apportant par exemple des solutions auxquelles les élèves n'auraient pas pensé. Insistez sur les regroupements existants et les services offerts au public au lieu de limiter la recherche de solutions à l'individu seul. Les questions en rapport avec la discrimination, les promotions, les congédiements peuvent se solutionner en ayant recours au syndicat, à la commission des droits de la personne, à la commission des normes du travail, aux groupes de femmes, au service du personnel, au supérieur immédiat, aux collègues de travail, etc.

Ramassez les cahiers à la fin de la période.

3.6 Cinquième étape: « Théâtre d'improvisation »

Faites ressortir, à travers la narration et l'analyse des situations vécues par les jeunes femmes, que la préparation au marché du travail, une meilleure perception de la réalité, une plus grande confiance en soi, sont des facteurs de réussite, d'une saine autonomie. D'où l'importance du processus d'orientation, d'un choix judicieux de sa profession, d'une attitude positive mais réaliste vis-à-vis le travail, le mariage, la vie en général.

Introduction

« Aujourd'hui, nous allons découvrir ce que sont devenues les six jeunes filles. Elles seront interviewées par l'animatrice, madame X . . . et par quelques participants présents dans la salle, qui les ont bien connues au hasard de la vie. Ce sera amusant vous allez voir. Nous allons faire du théâtre ensemble ».

Marche à suivre

Préparation de l'émission

Demandez à chaque équipe d'identifier qui sera interviewée et qui participera dans la salle. (S'il y a des garçons, les filles seront interviewées et les garçons formeront l'auditoire ou accompagneront leur compagne en étant toutefois questionnés moins souvent qu'elles).

Dans un deuxième temps, pour se préparer à l'émission, chaque équipe prend quelques minutes pour revoir les différentes étapes de la vie de son personnage, les divers événements qu'il a vécus. Utiliser si désiré, comme aide-mémoire, le portrait de madame . . . à la page 29. Le but de cet exercice est de permettre à l'actrice interviewée d'entrer dans la peau de son personnage et à l'auditoire de préparer une question qu'il posera à l'un ou l'autre personnage.

Dans un troisième temps, préparez avec les élèves, la mise en scène. Il est important que la personne qui anime et interviewe soit placée en même temps près des interviewées et près de son auditoire qui ne doit pas être derrière elle.

Il est important que vous connaissiez parfaitement la vie des jeunes filles (personnages) de telle sorte que vous puissiez exploiter au maximum le contenu. Ne vous attendez pas à faire des miracles; si vous vous trompez, oubliez un détail, comptez sur les élèves pour vous dépêtrer.

Si vous devez quitter votre rôle d'animation et d'interview, utilisez la pause publicitaire. Si l'une des élèves ne cesse de rire nerveusement, ne sortez pas de votre rôle, dites-lui: « *Je comprends que vous soyez un peu nerveuse. Je l'étais moi aussi à mes débuts* ». Si quelqu'un se trompe, vous pouvez lui dire: « *Ces projecteurs vous font perdre le fil de vos idées* ».

Émission

Un peu avant. Rappelez qu'il s'agit d'une entrevue télévisée. Entrez alors vous-même dans la peau de votre personnage. Inquiétez-vous de l'éclairage, du temps qui s'écoule, de l'espace réservé aux cameramen . . . Inquiétez-vous des jeunes femmes, de leur nervosité, rassurez-les. JOUEZ VOUS AUSSI. Si vous avez l'air de croire aux jeunes filles et à leur histoire, les comédiennes y croiront aussi.

Il est important de coller au personnage. C'est vrai pour vous et pour les élèves. Dites-leur que si elles collent à leur rôle, elles feront des choses étonnantes « en scène ». C'est une expérience créatrice qui ouvre des perspectives saisissantes sur les relations humaines. Quant à vous, n'oubliez pas que c'est votre émission, que vous vous intéressez à la femme et à ses différents modes de vie.

ATTENTION ON COMMENCE 5 . . . 4 . . . 3 . . . 2 . . . 1 . . .

« *Aujourd'hui nous allons nous entretenir avec six jeunes femmes. Mon service de recherche m'a fourni plusieurs renseignements sur elles et nous allons nous intéresser à ce qu'a été leur vie depuis dix ans, et aussi à ce qu'elles sont devenues aujourd'hui. Tout d'abord, je vais demander à chacune de se nommer. Vous êtes . . .?* »

Interrogez d'abord l'élève qui semble davantage dans la peau de son personnage. Servez-vous des questions que vous avez préparées ou des questions-clés.

Questions-clés pour chaque personnage (Ce sont là des suggestions. Vous pouvez avoir d'autres questions que vous jugez importantes).

Lucie
Vous êtes-vous mariée avec le garçon que vous fréquentiez?
Votre bébé a-t-il été difficile à élever?
Quel a été votre premier emploi?
Comment l'avez-vous obtenu?

Gisèle
Êtes-vous mariée?
Pourquoi, selon vous, votre premier mariage a-t-il échoué?
Travaillez-vous?
Aimeriez-vous mieux rester à la maison ou faire un travail différent?

Pauline
Avez-vous eu, Bernard et vous, ce grand mariage dont vous rêviez?
Avez-vous des enfants?
Avez-vous un emploi?
Quelle sorte d'avenir souhaitez-vous?

Carole
Travaillez-vous?
Avez-vous trouvé facilement un tel emploi?
Êtes-vous mariée?
Quels étaient vos sentiments après avoir obtenu le genre d'emploi dont vous aviez toujours rêvé?

Marie
Êtes-vous mariée?
Travaillez-vous?
Comment avez-vous obtenu cet emploi?
Quels sont vos rapports avec votre soeur maintenant?

Martine
Êtes-vous allée à l'université?
Travaillez-vous? Êtes-vous mariée?
Vous amusez-vous bien?
Quelle est en ce moment la chose la plus importante pour vous?

Pendant l'émission. Regardez souvent du côté de l'horloge. Il faut avoir le temps d'interroger tout le monde. Ne perdez pas non plus de vue l'auditoire; des interrogations peuvent se lire sur les visages. Il s'agit d'exploiter toutes les situations; de part et d'autre, les réactions sont valables.

Informez au besoin.

À la fin, il est bon de dire que l'émission est terminée et de remercier tous les participants et participantes.

Il est possible de réaliser cette activité « théâtre d'improvisation » en réunissant deux groupes qui en sont rendus à cette étape. Cette façon de faire est avantageuse si les groupes sont moins dynamiques, peu actifs ou peu nombreux (3 équipes par exemple) ou si la relation entre l'animatrice ou l'animateur et son groupe est difficile, peu facilitante.

Par contre, il y a plusieurs désavantages; le groupe étant plus nombreux, il y a risques de désintéressement dans l'auditoire, de perte de temps ou d'imbroglio au moment de la préparation de l'émission. De plus, limité par le temps, vous pouvez plus difficilement exploiter les situations vécues par les personnages et aller en profondeur dans la recherche et l'analyse des solutions. Il y a trop d'interviewées.

De plus, la complicité (l'intimité) qui s'est développée entre vous et le petit groupe risque d'être « **brisée** »; les groupes doivent aussi, de part et d'autre, s'ajuster à un nouvel intervenant.

Il est préférable de réaliser son « théâtre » avec son petit groupe. Le groupe optimal n'est-il pas de 10 à 15 personnes?

N.B.: Si vous vous sentez incapable de faire du théâtre, de jouer, toute autre technique pour animer une discussion peut être utilisée.

3.7 Pour aller plus loin

LA SEMAINE EST TERMINÉE! Les cinq étapes sont franchies.

Si vous êtes de l'extérieur de l'école, vous trouverez peut-être difficile de partir alors que vous commencez tout juste à connaître les élèves. De toute façon, arrangez-vous pour terminer sur une note gaie.

Les animatrices ou animateurs et les professeurs ne devraient pas presser les élèves à parler entre elles de ce qu'elles ont appris ici. À ce stade, plusieurs seront mûres pour recevoir des renseignements sur les professions et les styles de vie. Le professeur pourra, au cours des semaines suivantes, enchaîner à partir de cet éveil des élèves, fournir une information complémentaire ou même ajouter une activité au cours de laquelle les élèves pourront échanger plus librement leurs réflexions sur les situations vécues à partir du Vire-vie ou tenter d'apporter des solutions aux problèmes soulevés lors du jeu. Voici une suggestion en ce sens qui vise aussi une plus grande implication des garçons.

Pour une participation plus active des garçons, vous ajoutez

Suite aux témoignages que nous avons entendus, nous remarquons que les femmes, tout au cours de leur vie, rencontrent des obstacles particuliers. Ces embûches sont d'autant plus difficiles à surmonter si les femmes ont une formation professionnelle limitée, sont seules à assumer les responsabilités familiales ou sont victimes de discrimination. Pouvez-vous identifier, dans votre vie personnelle, dans l'organisation de l'école ou de la société, des actions susceptibles d'apporter des changements positifs à la situation des femmes et/ou d'entraîner une vie plus égalitaire des hommes et des femmes.

L'animatrice ou l'animateur les invite à exprimer spontanément toutes les façons et tous les moyens qui leur viennent à l'esprit, et ce qu'ils ou elles ont le goût de faire pour éliminer le sexisme. Les élèves ne doivent pas choisir, analyser ou évaluer leurs idées avant de les dire, l'objectif de cette activité est d'en trouver le plus grand nombre possible. Ensuite, vous consignez au tableau **toutes** les suggestions émises en les regroupant en deux catégories: les solutions individuelles et les solutions collectives. Analysez la liste des solutions proposées avec le groupe. *Sont-elles réalistes et réalisables? Lesquelles vous sembleraient prioritaires? etc.*

Pour stimuler l'échange, vous pouvez utiliser, au besoin, la liste de suggestions qui suit, sans les énumérer comme tel aux élèves. Les élèves doivent imaginer leurs propres façons de changer les choses à partir de leur expérience personnelle et de leur connaissance de la réalité sociale. Tout en préservant la spontanéité, veillez à ce que les suggestions couvrent tous les facteurs tels:

— les adultes: leur comportement, rôles, travail, langage, apparence, etc.;
— les jeux et jouets, les livres;
— la télévision;
— la publicité;
— l'école;
— les institutions et services publics;
— les lois et règlements;
— etc.

QUELQUES SUGGESTIONS DE CHANGEMENT

Solutions individuelles	Solutions collectives
• Permettre aux filles de participer à des jeux actifs ou à des sports, plutôt que de demeurer spectatrices.	• Veiller à ce que les règlements de l'école ne soient pas discriminatoires.
• Éviter d'attribuer certaines tâches domestiques aux filles et certaines autres aux garçons. Voir plutôt à ce que tous les membres de la famille les accomplissent toutes à tour de rôle.	• Amener son école à offrir un assez grand choix de livres et de matériels non sexistes.
• Éviter d'avoir un langage sexiste; essayer d'utiliser autant le féminin que le masculin.	• Dans les organisations de loisir, encourager la formation d'équipes féminines et masculines dans tous les sports.
• S'intéresser et/ou s'impliquer dans tout changement de loi ou adoption de nouvelles lois concernant la situation des femmes.	• Se doter de services collectifs qui donnent autant de facilité aux femmes, qu'aux hommes, d'occuper un emploi: transport, garderie, etc.
	• Contribuer à ce que la télévision et la radio proposent de moins en moins de stéréotypes sexistes en matière de publicité, d'information, d'émissions enfantines et d'émissions pour adultes.

IV- Vous désirez évaluer votre travail et améliorer votre pratique

IV- VOUS DÉSIREZ ÉVALUER VOTRE TRAVAIL ET AMÉLIORER VOTRE PRATIQUE

Il convient d'abord de rappeler qu'une équipe de recherche de l'Institut national de recherche scientifique (INRS — Éducation)[1] a vérifié, d'abord en 1978, puis en 1979, l'efficacité de l'instrument d'animation Vire-vie. Les indices rassemblés lui ont permis de recommander la diffusion provinciale de ce jeu. Il ne nous apparaît donc pas pertinent de soumettre à nouveau chacun de vos groupes à ce long processus d'évaluation.

La grille d'évaluation[2] que nous vous proposons veut plus spécifiquement fournir à l'animatrice ou l'animateur de Vire-vie des moyens d'ajuster ou d'améliorer sa pratique. Nous vous soumettons un questionnaire simple et rapide, à faire remplir aux élèves, pour recevoir leur appréciation de la qualité de votre animation et du jeu Vire-vie. Ce questionnaire est inclus dans le **Cahier de l'élève**. Vous pouvez utiliser la grille d'évaluation pour recueillir les commentaires oraux des élèves, si vous ne voulez pas les soumettre à un questionnaire écrit. À vous de juger laquelle des formules donnera les meilleurs résultats! Libre à vous aussi d'ajouter vos questions personnelles ou d'enlever celles qui vous semblent inappropriées.

---

1. Rivern-Simard, Danielle et coll. *Vire-vie. Évaluation du projet*. Études et documents, Hors-série, ministère de l'Éducation du Québec, 1978.
   Rivern-Simard D. Couture, F. *Effets à long terme du projet Vire-vie*. Québec: Université Laval, 1979.
2. L'élaboration de la grille d'évaluation a été rendue possible grâce à la collaboration du Service de pédagogie universitaire de l'Université Laval.

Grille d'évaluation

GRILLE D'ÉVALUATION DES SESSIONS VIRE-VIE

SELON TOI

Le contenu du jeu	Très	Beaucoup	Moyennement	Peu	Très peu	
est trop long						
est adapté à ton âge						
est amusant						
est instructif						
est facile à jouer						

COMMENTAIRES:

SELON TOI

L'animatrice ou l'animateur a présenté de manière intéressante	Très	Beaucoup	Moyennement	Peu	Très peu	
Le rêve						
Le choix d'un personnage, ses goûts et préférences						
Le choix d'une carrière						
Vire-vie						
Le théâtre d'improvisation						
Les activités complémentaires (si elles ont eu lieu)						

SELON TOI

L'animatrice ou l'animateur	Très	Beaucoup	Moyennement	Peu	Très peu	
connaît bien la démarche du jeu						
est dynamique						
communique de façon claire (les pensées, l'information, les techniques)						
crée une atmosphère de jeu						
est disponible pour expliquer le jeu et répondre à nos questions						
donne de bons renseignements						
facilite la discussion						
est tolérant ou tolérante face à certaines exigences du jeu						
est à l'aise avec les élèves						
aide à me sentir bien dans le groupe						
comprend les jeunes de mon âge						
insiste pour que ses opinions soient les seules valables						
accepte le point de vue des autres						
possède les qualités et les compétences nécessaires pour animer le jeu						

SELON TOI

Le jeu en général t'aide à mieux comprendre	Très	Beaucoup	Moyennement	Peu	Très peu
L'importance de ton choix actuel d'orientation					
La signification du mariage pour ton avenir					
Les conditions de vie des femmes					
La situation des femmes sur le marché du travail					

COMMENTAIRES:

SELON TOI

Aujourd'hui	Très	Beaucoup	Moyennement	Peu	Très peu
Te sens-tu prêt ou prête à entreprendre ta propre démarche d'orientation					
As-tu plus le goût de rencontrer un conseiller, une conseillère ou un professeur pour t'aider dans tes choix de cours					

Gouvernement du Québec
Ministère
de l'Éducation

28-1824
8586-617